SUPPORTO SCOLASTICO

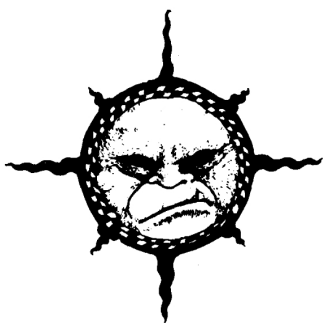
STEVE JACKSON

dimensione avventura

libri NOSTRI

FIGHTING FANTASY

SUPPORTO SCOLASTICO

Steve Jackson
tradotto da Mauro Longo

www.librogame.net

FIGHTING FANTASY COME SUPPORTO SCOLASTICO[1]

Quando vennero pubblicati, a partire dal 1982, i primi libri della serie *Fighting Fantasy* apparvero a molti insegnanti come una risorsa utile per l'educazione scolastica, in particolare per aiutare i ragazzi con poco interesse per la lettura.
Essendo sia un libro che un gioco e avendo le parti da leggere suddivise in brevi paragrafi numerati piuttosto che esposte in pagine e pagine di testo continuo, i lettori svogliati trovarono questi volumi molto più gradevoli dei tradizionali racconti per ragazzi.

Nel 1993, Steve Jackson fu invitato dal dipartimento di Lingua Inglese del King's College di Wimbledon per parlare agli studenti della Junior School. Il suo discorso divenne esso stesso un gioco, con Jackson che raccontava una vicenda fantastica e i 200 partecipanti che votavano insieme quali scelte compiere nell'avventura. Alcuni partecipanti furono scelti per tirare il dado per l'Eroe e

[1] Questa pagina, introduttiva al download del documento che segue, si trova nel sito ufficiale di Fighting Fantasy (http://www.fightingfantasy.com/), tra i contenuti speciali a disposizione degli appassionati.
La pagina introduce i due documenti che presentiamo di seguito, tradotti e uniti assieme in un unico contributo. Si tratta di un prototipo di avventura che gli insegnanti possono leggere ai propri scolari e prendere come esempio per creare altre imprese "Fighting Fantasy da classe" assieme ad una scheda che andava consegnata ad ogni ragazzo e permetteva di fare semplici attività individuali. Sono quei "disegni" e quelle "descrizioni" di cui si parla in questa prima pagina.
Traduzione di Mauro Longo. Tutte le note al testo sono del traduttore. Aprile 2010.

per i Mostri. I combattimenti divennero chiassosi momenti in cui l'intera platea inneggiava all'Eroe, mentre chi tirava i dadi lo faceva combattere. Arrivarono perfino lamentele dalle classi vicine!
Al termine di questo incontro, gli insegnanti di Inglese ricevettero un kit per creare, assieme alla propria classe, avventure nello stile di *Fighting Fantasy*. Gli scolari crearono i propri mostri, trappole e tesori, che sarebbero stati usati durante l'Avventura. Poi, guidata dall'insegnante, la classe intera giocava l'impresa.
Ai punti prefissati, l'Eroe incontrava un mostro. Uno scolaro designato si alzava allora e leggeva la descrizione del mostro da lui creato. Era a quel punto compito della classe decidere come affrontare l'incontro.

Senza alcuna eccezione, gli insegnanti riferirono del tremendo entusiasmo dei propri allievi su questo progetto. I ragazzi avevano scritto lunghe descrizioni dei mostri, con il loro aspetto, il motivo della loro pericolosità e quali fossero le loro debolezze. Avevano fatto perfino elaborati disegni delle proprie creature.

Questo modulo offre agli insegnanti tutto quello di cui hanno bisogno per creare le proprie avventure di classe per *Fighting Fantasy*.
L'unica cosa che manca è un paio di dadi...

I Gamebook di Fighting Fantasy

In parte libro, in parte gioco di avventura fantasy, i *Gamebook* di *Fighting Fantasy* di Steve Jackson e Ian Livingstone sono differenti dai normali racconti *sword&sorcery*. Se leggi il libro dall'inizio alla fine, questo sembra non avere alcun senso. La trama dell'avventura contenuta all'interno si sviluppa infatti attraverso spezzoni della grandezza di un paragrafo, numerati per agevolare i rimandi. Ci sono mostri che vanno affrontati attraverso alcune semplici regole di combattimento ed enigmi da risolvere.
E, in queste meravigliose avventure, l'Eroe è il lettore. Un paragrafo potrebbe per esempio descrivere al lettore come questi stia “percorrendo un lugubre corridoio. Giungi presso un incrocio a T. Se vuoi dirigerti a destra, vai al paragrafo 57. Se vuoi invece svoltare a sinistra, vai al 176.” Saranno i lettori a prendere le proprie decisioni e stabilire come l'avventura procede.
Ogni impresa può essere giocata più e più volte.
E ogni volta è differente.

Fighting Fantasy in classe

Abbiamo preparato una semplice avventura per introdurre il concetto dei “Libri Interattivi” di *Fighting Fantasy*. Queste avventure pronte da giocare possono essere condotte con una preparazione minima (tutto quello che serve sono due dadi). Alla fine di ogni paragrafo c'è una scelta. Qui la classe decide come si desidera procedere, pren-

dendo le decisioni tramite votazione. La scelta della maggioranza dei votanti determinerà come l'avventura dovrà proseguire.
L'insegnante deve scegliere 4 Lanciatori di dadi, che simuleranno la battaglia ogni volta l'Eroe incontra un Mostro. Lavorando in coppia tra loro, ciascuno di essi lancia un dado. Due di loro tirano per l'Eroe, gli altri due per i Mostri.
Due ragazzi addetti ai calcoli terranno nota sulla lavagna del punteggio di Resistenza dell'Eroe e del Mostro. Ogni volta che si ottiene un 6 dal lancio di un dado, 1 punto di Resistenza viene sottratto dal punteggio dell'Eroe o da quello del Mostro, come appropriato. Se la Resistenza del Mostro viene ridotta a zero, l'Eroe ha vinto e può proseguire l'avventura. Se è la Resistenza dell'Eroe a raggiungere lo zero, allora il gioco è finito!

Per cominciare

1. Scegli i Lanciatori dei Dadi e gli Addetti ai calcoli, sia per l'Eroe che per i Mostri (2 Lanciatori e 1 Addetto per ciascuno dei due ruoli). Chiedi agli Addetti di scrivere "EROE" e "MOSTRO" sulla lavagna.
2. L'Eroe parte con 12 punti di Resistenza (la Resistenza di ogni Mostro verrà rivelata durante l'avventura).
3. Designa un "Cartografo", che compili la mappa dell'avventura sulla lavagna.
4. Opzionale: Scegli 2 o 3 scolari che producano gli Effetti Sonori dell'avventura. Mentre la storia procede chiedi loro di creare suoni appro-

priati che accompagnino la vicenda.

5. Leggi l'avventura che segue. Quando ci sono delle scelte da compiere, chiedi alla classe di votare la decisione da prendere.

1. Ingresso

Alto tra i Colli Esterni, vicino alla città di Sonoria si trova Monte Pauroso[2]. Il monte è chiamato così per le creature che vivono lì attorno. C'è un vero e proprio tesoro da trovare qui, frutto delle venature d'oro estratte in passato, sorvegliato però da feroci mostri.

Dopo una dura marcia di alcuni giorni attraverso i Colli esterni, il nostro Eroe[3] è finalmente giunto di fronte l'ingresso del vecchio Pandoro. Di fronte a lui c'è un'oscura caverna. Le stalattiti pendono dal soffitto della grotta. Brrrr. Entrare in questo luogo sembra come camminare tra le zanne di un'immensa bestia. La prima cosa che si nota è una scritta incisa sulla roccia. Ecco cosa dice:

REЖTA A DEЖTRA[4]

E un'altra scritta dice:

VERDE = VAI[5]

---

2 Originariamente "Yellowbelly", un doppio senso tra "ventre giallo", in riferimento alle venature d'oro, e "pauroso", "codardo", accezione che ritorna al Paragrafo 18 e che si cerca di riportare in italiano.

3 Nella versione originale inglese, l'avventura, che doveva essere letta dall'insegnante alla classe, era tutta in seconda persona. L'uso di "you" rimandava allo stile dei libri veri e propri ed era adeguato anche a rivolgersi ad una classe. Visto che in italiano il gioco di parole non rende, si è preferito descrivere "il nostro Eroe" in terza persona.

4 Originariamente KЖЖP LЖFT, "rimani a sinistra". Nel testo in italiano tutti i rimandi relativi sono poi stati invertiti tra "sinistra" e "destra".

5 Originariamente "GREEN=GO"

Forse si tratta di una specie di antichi graffiti..

Entrando nella caverna, il nostro Eroe segue la parete alla sua destra, quando sente il rumore di un grande crollo!
Alla sua sinistra, un'immensa stalattite è caduta a terra e si è infranta in mille pezzi. Accende la sua torcia e avanza nella grotta.
Ad un tratto si sente di nuovo qualcosa. Presto! Un enorme macigno sta rotolando verso di lui. Cosa deve fare il nostro eroe? Lanciarsi sulla sinistra e cercare di evitarlo? O schiacciarsi contro la parete a destra?

Se l'Eroe si lancia a sinistra vai al **2. Lanciarsi a Sinistra**
Se rimane a destra vai al **3. Rimanere a Destra**

2. Lanciarsi a Sinistra

Il nostro Eroe si lancia a sinistra.. dritto in direzione del macigno rotolante. Splat! [*Ricomincia*]

3. Rimanere a Destra

Il macigno rotola con fragore alle sue spalle.
Il nostro Eroe procede lungo un passaggio nell'oscurità. L'aria è fredda e umida. La tremolante luce della sua torcia danza sulle viscide pareti di roccia, attraverso le inquietanti ombre che lo circondano. Un brivido corre lungo la sua schiena. Quali pericoli potrebbero nascondersi dinnanzi a lui? Presto egli arriva ad una biforcazione e può dirigersi a destra o a sinistra. Dove si dirigerà?

Qualunque sia la direzione scelta, vai al **4. Lupi di Montagna**

4. Lupi di Montagna

Il nostro Eroe prende la direzione di destra/sinistra.
Immediatamente si sente ringhiare.
È entrato nella tana di un branco di Lupi di Montagna affamati!
Che gli saltano addosso! Aaargh! Mordono!
Inizia il combattimento!

[*Istruzioni ai Lanciatori di Dado:*] Lanciate entrambi il dado e gridate ogni volta che ottenete un 6. I Lupi di Montagna hanno 2 punti di Resistenza. [*L'Addetto ai punteggi dei mostri scrive "2" sulla lavagna sotto la scritta "MOSTRI"*]
Potete incitare, se volete..

[*Quando la Resistenza dei Lupi arriva a 0:*] Bene! Un rapido colpo della spada ricaccia indietro le creature. I Lupi sono sconfitti e ritornano nelle buie profondità della caverna a leccarsi le ferite.
Non appena il nostro Eroe muove qualche passo per riprendere il cammino, inciampa in qualcosa di morbido. É un cadavere!
Deve essere stato qualcuno ucciso dai Lupi.
Mmmhhh.. Non ha un buon odore. Vediamo se possiede dell'oro..
Aha! Si. Ha 5 Pezzi d'Oro in tasca. E c'è anche qualcos'altro.. Un foglio di pergamena! C'è sopra un numero, il Numero 1. [*Bisogna consegnare la*

Pergamena “B”[6] *al Custode delle Pergamene. Permettigli di leggerla subito o più tardi*].
Lasciando perdere il cadavere, poco più avanti si trova un altro incrocio, nel quale è possibile dirigersi a destra o a sinistra. Che direzione prendere?

Qualunque sia la direzione scelta, vai al **5. Il Troll delle Caverne**

5. Il Troll delle Caverne

Il nostro Eroe svolta a destra/sinistra e segue il passaggio con cautela, finché non giunge ad una vasta caverna scavata nella roccia. Ad un tratto si sente un rumore di passi strascicati provenire da dietro. Prima che se ne renda conto, un pesante colpo lo fa rotolare per terra. La sua testa sembra quasi esplodere. Lancia 1 dado per vedere quanto danno ha subito. [*Riduci la Resistenza dell'Eroe del risultato di 1 dado*].
Il nostro Eroe si lancia istintivamente da un lato, appena in tempo per evitare una clava di legno che si abbatte a terra accanto a lui. Apre gli occhi e sobbalza di paura, nel vedere le dimensioni della creatura che incombe su di lui. È finito nella tana di un Troll delle Caverne!
Di nuovo il Mostro fende l'aria con la sua clava e di nuovo il nostro Eroe riesce a scansarla, ma questa volta è pronto a reagire.

---

6 Non sembra esserci alcuna funzione e alcuna logica nei numeri e nelle lettere associate alle diverse pergamene che appaiono nel corso dell'avventura. Una pagina ritagliabile con le diverse pergamene da consegnare al “Custode” si trova alla fine di questa breve impresa.

La battaglia cominci! Il Troll ha 3 punti di Resistenza. [*Combattimento*]
[*Quando il troll muore:*] Bene! La spada si infila in profondità nel suo ventre. La creatura ruggisce di dolore e cade in ginocchio. É finita.
Attaccato alla cintura del Troll c'è un borsello. Dentro ci sono 3 Pezzi d'Oro e una Chiave di Rame. C'è anche un foglio di pergamena. [*La Pergamena "E" viene consegnata al Custode delle Pergamene. Può essere letta immediatamente e può essere usata subito o conservata per un momento successivo*[7]*. Quando usata, la Pergamena permette di recuperare 5 punti Resistenza all'Eroe. Non dirlo alla classe finché non viene usata! La Resistenza non può mai superare i 12 punti, per questo sarebbe meglio conservare la Pergamena fino al momento opportuno*.]
Proseguendo dalla caverna del Troll, il nostro Eroe scopre una porta sul muro a destra. È difficile da distinguere bene, ma sembra dipinta di verde. O forse è semplicemente ammuffita. Che fare? Aprire la porta ed entrare? Oppure proseguire dritto?

Se si sceglie per la porta, vai al **6. La Porta**
Se si decide di proseguire, vai al **7. Proseguire**

6. La Porta

La porta è vecchia e arrugginita, con cardini induriti. Scricchiola rumorosamente quando viene aperta. Dietro la porta c'è una piccola stanza e nel

---

7 Originariamente la Pergamena diceva: *If you should feel a little weak / From fighting all the foes, / This Parchment will restore your health / From head down to your toes!*

centro della stanza c'è un tavolo con una campanella sopra. Una scritta davanti al campanello dice "Suonare Per Chiamare Aiuto[8]". Che fare?
[*Se si sceglie di Suonare:*] Un Genio appare magicamente nella stanza. "Salve," dice, "perché mi hai convocato? Io non ti ho mai visto prima. Posso servire solamente chi conosce il mio nome. Tu conosci il mio nome?" [*Il suo nome è "Aiuto" Se qualcuno dice correttamente il suo nome, il Genio, prima di svanire regala all'Eroe una scatola con dentro 10 Pezzi d'Oro*].
L'unico modo per continuare è uscire e percorrere il passaggio.

Vai al **7. Proseguire**

7. Proseguire

Il passaggio prosegue finché non giunge ad un vicolo cieco.
[*Se si possiede la Pergamena "B" è il momento di leggerla. Appena viene letta, completando la rima con "MAGO[9]":*] Ehi! Accade qualcosa! Il cunicolo sta diventando più scuro. Ci sono strani suoni stridenti di rocce che si spostano! Il terreno sotto i tuoi piedi diventa rapidamente scintillante. Ben presto l'oscurità si schiarisce e i rumori si fermano. Il nostro Eroe si trova ora all'interno di un pas-

---

8 Originariamente "RING FOR SERVICE", con il nome del Genio: "SERVICE".

9 Originariamente l'indovinello diceva: *"Though Grand Alf seems a pleasant chap / Who wouldn't harm a lizard, / That long grey beard, that pointed cap ... / We think he is a - - - - - - ?" dove la risposta era evidentemente "WIZARD".*

saggio che sembra leggermente differente. Dopo averlo percorso, giunge ad un'altra intersezione, nella quale è possibile continuare dritto o girare a sinistra. Quale via scegliere?

Qualunque sia la direzione scelta, vai all'**8. L'Eremita**

8. L'Eremita

Il passaggio termina ben presto contro una porta di legno. Il nostro Eroe si appoggia silenziosamente e la apre con cautela. All'interno di una stanza c'è un uomo anziano, vestito di stracci, con una lunga barba grigia e troppo pacioccone per sembrare pericoloso. Molto più preoccupante è quello che sembra il suo animale da compagnia, una Pantera delle Montagne dal pelo nero e dall'aspetto feroce, che ringhia e si stiracchia attaccata ad un guinzaglio. La camera sembra essere la dimora di un Eremita, con un giaciglio di paglia in un angolo e una piccola dispensa nell'altro. Un vecchio forziere di legno costituisce il suo comodino. Una porta dall'altro lato della stanza potrebbe permettere di proseguire. Cosa fare? Salutare con un cortese “Buon Giorno” e uscire dall'altra porta? Oppure spingere via il vecchio eremita e frugare nel suo forziere?

Se si decide di frugare nel forziere, vai al **9. Il Forziere**
Se si decide di uscire dall'altra porta, vai al **10. Uscire**

9. Il Forziere

L'anziano individuo sguinzaglia la sua Pantera, che ruggisce e parte all'attacco, sfregiando al petto il nostro Eroe con i suoi artigli! Perde 1 punto Resistenza!
Cominci la battaglia! La Pantera ha 2 punti Resistenza! [*Battaglia*]
[*Se l'Eroe vince:*] La creatura salta di nuovo! Ma stavolta il nostro Eroe è pronto con la sua spada. Il suo colpo si abbatte sul collo della bestia mentre è a mezz'aria. Il rumore della spada che squarcia la sua gola è terribile. Sgozz! La belva è morta.
Adesso il forziere può essere aperto. Dentro ci sono 6 Pezzi d'Oro, un paio di fetide mutande e un foglio di Pergamena con su scritto “3”. [*Consegna la Pergamena “H” al Custode delle Pergamene*]
Il nostro Eroe prende i Pezzi d'Oro e il foglio (lasciando perdere le mutande) ed esce dalla porta dall'altro lato della stanza, lasciando il vecchio a lamentarsi per la morte del suo animaletto.

Vai al **10. Uscire**

10. Uscire

Il passaggio dall'altro lato prosegue lungo un corridoio scavato nella roccia. Lungo il percorso ci sono due Porte. Una ha una Serratura di Rame e l'altra una Serratura d'Argento. Che fare?
Provare ad aprire le Porte? O proseguire?

Se si decide di aprire una delle porte, vai all'**11. Le Porte**
Se si decide di continuare, vai al **12. Continuare**

11. Le Porte

Meglio provare con la Porta dalla Serratura di Rame? O con la Porta dalla Serratura d'Argento?

Se si decide per la Serratura d'Argento, vai al **13. Argento**
Se si decide per la Serratura di Rame, vai al **14. Rame**

12. Continuare

Finalmente raggiungi un incrocio a T. Ci sono dei segni scolpiti nella roccia. Una freccia punta a sinistra e dice “MORTI”. Un'altra indica la destra e dice “NONMORTI”. Che fare?

Qualunque sia la direzione scelta, vai al **16. Zombi**

13. Argento

La Porta è chiusa a chiave. Devi continuare lungo il passaggio finché non trovi la Chiave d'Argento[10].

Vai al **12. Continuare**

14. Rame

[*Se l'Eroe possiede la Chiave di Rame e i ragazzi decidono di usarla:*] La chiave entra nella serratu-

---

[10] La Chiave d'Argento non esiste. Scegliere la Porta dalla Serratura d'Argento invece che quella dalla Serratura di Rame, di cui si possiede la Chiave, equivale a fallire l'incontro costituito dalle due porte.

ra e funziona perfettamente. La porta si apre lentamente su una piccola stanza buia, vuota, eccetto che per un grande forziere. Quando il forziere viene aperto, rivela al proprio interno 8 Pezzi d'Oro e una bottiglia di Pozione. La bottiglia ha una grande croce rossa sopra. Che fare?
Prendere solo l'Oro e continuare lungo il corridoio? O bere anche la Pozione?

Se si decide di stappare la bottiglia di Pozione, vai al **15. Pozione**
Altrimenti, vai al **12. Continuare**

15. Pozione

Non appena la bottiglia viene stappata, un Genio appare (nuovamente). "Oh, perdonami", dice. Errore mio. Mi era sembrato di sentire qualcuno Chiamare Aiuto[11]".
Il nostro Eroe chiede al Genio se la Pozione è velenosa[12].
"Questo ti costerà", risponde il Genio. "Dammi 8 Pezzi d'Oro e io ti dirò di cosa si tratta. ***OPPURE*** te lo dirò se riesci a indovinare il mio nome.
Nessuna idea[13]?

---

[11] Originariamente "I heard someone Ring for Service". Si è cercato nuovamente di rendere al meglio il gioco di parole.

[12] "Potion" e "poisonous" in inglese sono effettivamente termini molto simili.

[13] Bisognerebbe forse a questo punto suggerire l'uso della pergamena "H". Originariamente questo indovinello recitava così: "*There's treasure if you come across / The mountain's own pet Genie, / Just name him and he'll give you gold – / By no means is he a meanie! // The Genie's name? He's told you this! / He's certainly no menace. / But if you want another clue ... / What*

No?
Allora me ne vado. Tornerò di nuovo se dovessi trovare un'altra campanella. Una con la scritta "Suonare Per Chiamare Aiuto". Non toccare nessun altra campanella, mi raccomando. A presto."
Che fare? Pagare il Genio? Bere la Pozione? Lasciare la stanza senza fare nulla?

[*Se si decide di pagare o se qualcuno pronuncia il suo nome (Aiuto), il Genio rivela che si tratta di una Pozione dell'Incubo*]

Se si decide di non bere la Pozione, vai al **12. Continuare**
Se si decide di bere la Pozione, **continua a leggere**

Il nostro Eroe comincia ad addormentarsi. Si sdraia a terra e si lascia cadere in un pesante sonno. Presto inizia a sognare del suo grande amore, la bellissima principessa Arabella. Il nostro Eroe è andato all'Antica Videoteca[14] e ha noleggiato una sfera di cristallo, per trascorrere la serata in casa assieme alla sua bella a guardare insieme uno dei loro programmi preferiti. Si tratta della storia di questi supereroi che sono sempre splendidi e mettono a posto i giardini più disordinati, i *Mighty Morphin' Flower Arrangers*[15]. Comunque sia, qualcuno suona alla porta. Sarà di certo la bella Principessa, pensa il nostro Eroe, mentre si lancia

---

starts a point in tennis?

14 Originariamente "Ye Olde Video Shoppe".

15 Inutile tradurre: si tratta di una evidente presa in giro dei *Mighty Morphin' Power Rangers*.

verso la porta e la spalanca, con le braccia aperte per stringere a sé il suo unico amore. Aaargh! No! Non è la Principessa, ma un disgustoso Hobgoblin. Lo spavento fa svegliare di colpo il nostro eroe.. ed è allora che scopre che l'Hobgoblin non è un sogno!
La battaglia cominci! L'Hobgoblin ha 4 punti di Resistenza. [*Combattimento*]
[*Se l'Hobgoblin viene sconfitto:*] È meglio continuare lungo il passaggio.

Vai al **12. Continuare**

16. Zombi

Il passaggio conduce in un'ampia caverna, al centro della quale si trova un forziere di legno. Ci sono tre larghe pietre piatte che sporgono dal terreno oltre il forziere. Che fare?
Fermarsi ad aprire il forziere? O proseguire?

Se si decide di aprire il forziere, vai al **17. Aprire il Forziere**
Altrimenti, vai al **18. Vittoria!**

17. Aprire il Forziere

Dentro il forziere ci sono 7 Pezzi d'Oro, ma non appena il coperchio viene sollevato, il terreno inizia a tremare e franare tutto attorno. Di fronte alle pietre piatte, il suolo fangoso si sta muovendo. Sembra quasi come se una talpa stesse scavando un passaggio verso la superficie, finché questa si spacca e si apre. Ma non è una talpa quella che ap-

pare.. è una mano scheletrica!
Sotto gli occhi del nostro Eroe, tre Zombi in avanzato stato di decomposizione escono dalle proprie tombe e lo affrontano.
Bisogna combattere gli Zombi uno alla volta. Ciascuno di essi possiede 2 punti di Resistenza e un potere speciale detto Putrefazione. Se uno di loro colpisce tre volte il nostro Eroe prima di essere sconfitto, la sua carne inizierà a marcire ed egli si trasformerà a sua volta in uno Zombi privo di intelletto.
La battaglia cominci! [*Combattimento: affronta gli Zombi uno alla volta*]

Una volta che la battaglia si è conclusa, vai al **18. Vittoria!**

18. Vittoria!

Un passaggio ventoso lascia la caverna, lungo un percorso che normalmente condurrebbe il nostro Eroe ancora più addentro nella montagna. Ma i Nani che hanno scavato il passaggio hanno sentito che a noi rimane poco tempo per quest'avventura e, per tirarci fuori, hanno preparato una deviazione che conduce a una porta di legno. Accanto alla porta c'è un vecchio con una lunga barba, che intima al nostro Eroe di fermarsi.
"E così, vorresti abbandonare Pauroso[16]?" ridacchia. "Lascia che mi presenti. Il mio nome è Alf. Sebbene non sia molto grande di taglia mi chia-

16 Originariamente " So, you wish to leave Yellowbelly", con un doppio senso tra il toponimo e l'accusa di codardia, che si è voluto cercare di riportare in italiano.

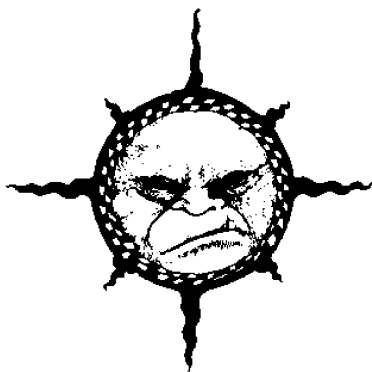
mano Grand Alf[17]. Se vuoi passare attraverso questa porta dovrai prima darmi 6 Pezzi d'Oro. Altrimenti ho paura che non lascerai mai più il Monte Pauroso.” Che fare?
Pagarlo? Affrontarlo? Il vecchio non sembra molto forte, ma d'altra parte forse il nostro Eroe si sente generoso..

Se si decide di combattere, vai al **19. Combattere**
Se si decide di pagare, vai al **20. Pagare**

[*Cerca di convincere i ragazzi a pagare!*]

19. Combattere

Grand Alf ha 18 punti di Resistenza e non c'è modo di sconfiggerlo. Egli è, in realtà, il Signore di Monte Pauroso. Il nostro Eroe è prigioniero per sempre nel suo dominio. Non fuggirà mai più..

---

17 Un'evidente citazione ironica del mago Gandalf, il personaggio creato da J. R. R. Tolkien.

Fine dell'Avventura

20. Pagare

“Molte grazie, ragazzi[18]!” Il vecchio apre la porta e il nostro Eroe può finalmente uscire. Ma prima che se ne vada, il mago parla un'ultima volta. “Puoi chiedermi ancora una cosa sull'avventura, se lo desideri. Come posso essere d'aiuto? Altrimenti, addio. Possa la tua Resistenza non scemare mai...”

[*Potresti suggerire ai ragazzi di chiedere quale fosse il nome del Genio - Aiuto*]

Fine

---

18 Qui Grand Alf sembra rivolgersi direttamente ai giocatori.

Pergamena B

Se Grand Alf, nonostante
sembri un tipo assai paziente,
è potente più di un drago
di sicuro è un grande _ _ _ _ _ ?

Pergamena E

Se hai subito una ferita
questo incanto ti riassesta
a partire dalla testa
giù alla punta delle dita

Pergamena H

Se sei in cerca di un tesoro
trova il Genio e lo otterrai:
il suo nome scoprirai
e ti donerà dell'oro!

Se per caso ancor non sai
come il Genio vien chiamato
un indizio ti sia dato:
"Nel pericolo che fai?"

SCHEDA DI ATTIVITÀ DI FIGHTING FANTASY

In parte eccitante romanzo di avventure, in parte gioco, ogni volume di Fighting Fantasy ha in serbo molte vicende straordinarie. E TU, il lettore, ne sei l'Eroe. In ogni pagina ti verranno presentate molte scelte da compiere e le decisioni che prenderai ti condurranno su percorsi diversi e in differenti combattimenti. Ci possono essere indovinelli da risolvere, trappole da evitare, mostri da sconfiggere e persone da salvare. In queste fantastiche cacce al tesoro, i mostri e la magia sono cose reali.

1 Risolvi l'indovinello sottostante

(Indizio: Ne *Lo Stregone della Montagna Infuocata*, devi attraversarne uno per raggiungere il covo dello Stregone)

Che cos'è che ha un letto
ma non dorme mai,
corre, ma non cammina mai
ha una bocca,
ma non mangia mai?

Risposta ....

2 Leggi il paragrafo sottostante.
Sottolinea gli aggettivi.

La campana batte un cupo rintocco e dopo pochi istanti vedi un vecchio uomo avvizzito salire su una piccola barca a remi, ormeggiata sulla sponda settentrionale. Il vecchio rema lentamente verso di te, attracca e zoppica nella tua direzione. Ti chiede 3 Pezzi d'Oro. Quando protesti per il prezzo, lui mormora delle flebili scuse sull'"inflazione". Sembra che si stia innervosendo per le tue proteste. Paghi i 3 Pezzi d'Oro o lo minacci?

Che tipo di atmosfera gli autori cercano di creare?

....
....
....

Cosa vorresti fare?

....
....
....

3 Ci sono molti mostri nel mondo di *Fighting Fantasy*. La descrizione sottostante descrive un Gargoyle da *Lo Stregone della Montagna Infuocata*.

I Gargoyle sono bestie feroci. Hanno foggia vagamente umanoide, con mani e piedi artigliati e teste mostruose, piene di zanne e corna. Un paio di larghe ali membranose spunta loro dalla schiena e possiedono una lunga coda appuntita. Il colore della pelle è un grigio screziato che li fa quasi sembrare di pietra. Questo camuffamento permette loro di giocare dei brutti scherzi agli avventurieri, rimanendo immobili su un pezzo di roccia e fingendo di essere una statua, fino a quando non sia il momento di attaccare.

Che genere di mostro ti piacerebbe creare? Descrivi il tuo mostro nello spazio sottostante.
(Potresti decidere di includere nella tua descrizione aspetto, ambiente, intelligenza e capacità speciali)

....
....
....
....

Fai un disegno del tuo mostro sul retro di questa scheda

Se hai tempo, perché non provi a scrivere una scena di combattimento in cui il tuo mostro incontra l'Eroe – e cioè TE!

SUPPORTO SCOLASTICO

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista è... UN'INTERA CLASSE!

Questo libro è opera di Steve Jackson, creatore di Fighting Fantasy, scritto nel 1993 per gli studenti della Junior School del King's College di Wimbledon. Fighting Fantasy può aiutare a migliorare il rapporto dei ragazzi con la fantasia e la lettura e questa avventura è stata giocata contemporaneamente da 200 studenti. Un kit per utilizzare i librigame in classe.

dimensione avventura

http://www.librogame.net

librogame's LAND

libri NOSTRI